

TEKNOLOGI MULTIMEDIA DI MALAYSIA: IMPLIKASINYA TERHADAP IDENTITI MUSLIM

SITI AISYAH BT. PANATIK @ ABD. RAHMAN*

saisyah@utm.my

Jabatan Pembangunan Sumber Manusia

Abstrak

Perkembangan teknologi multimedia di Malaysia sangat memberangsangkan dalam meningkatkan sistem pentadbiran kerajaan. Kerajaan Malaysia turut memberikan galakan positif ke arah perkembangan ini dengan menubuhkan pusat *Multimedia Super Corridor* (MSC). Namun, apakah persiapan masyarakat Islam di Malaysia terhadap perkembangan teknologi multimedia ini? Sejauhmanakah umat Islam bersedia menghadapi cabaran-cabaran moden dalam ledakan teknologi terkini dalam kehidupan mereka? Artikel ini cuba untuk membincangkan implikasi teknologi multimedia di Malaysia ke atas identiti masyarakat Islam. Analisis pembangunan teknologi multimedia di Malaysia dan pandangan-pandangan dari beberapa pakar cuba dibincangkan secara kritis untuk memberi penilaian terhadap implikasi teknologi multimedia ini.

PENGENALAN

Perkembangan teknologi maklumat yang pesat pada hari ini telah dianggap oleh sesetengah pihak sebagai *time of arrival of the 'Information Highway'*. Justeru, perkembangan teknologi multimedia dianggap sinonim dengan era ledakan informasi. Ia menjadi mercu tanda penting bagi kemajuan teknologi telekomunikasi dalam proses transisi manusia pasca moden menuju alaf baru. Menurut Naisbitt (1990) dalam bukunya *Megatrend 2000*, alaf baru adalah era yang mana penguasaan terhadap informasi dianggap faktor penentu dalam mencapai kemajuan dan menguasai dunia. Seterusnya, Osman (1990) telah memetik kenyataan Naisbitt berkenaan kuasa informasi tersebut sebagai:

"The new source of power is not money in the hands of the few, but information in the hands of many".

Berdasarkan kenyataan tersebut, jelas bahawa perkembangan teknologi multimedia sudah pasti akan meninggalkan kesan yang cukup besar dalam kehidupan umat manusia pada masa kini dan akan datang. Manusia alaf baru akan terus berdepan dengan kenyataan bahawa teknologi multimedia bersama rempuhan pelbagai maklumat akan menjadi fenomena baru yang akan mengubah beberapa aspek tertentu dalam kehidupan seharian mereka.

*Pensyarah, Jabatan Pembangunan Sumber Manusia, Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Sumber Manusia, Universiti Teknologi Malaysia, 81310 Skudai Johor.

Sehubungan itu, Malaysia juga tidak ketinggalan dalam melaksanakan usaha untuk membangunkan teknologi multimedia. Pembangunan teknologi multimedia ini merupakan satu gagasan penubuhan sebuah kerajaan tanpa kertas (*paperless governance*) yang berasaskan teknologi multimedia dan telekomunikasi terkini. Sebagai sebuah negara yang ingin merealisasikan dan menerokai bidang ini, Malaysia sudah pasti berdepan dengan pelbagai cabaran terutama sekali persoalan sejauhmanakah rakyat Malaysia, khususnya masyarakat Islam bersedia menghadapi cabaran MSC ini? Paling penting adalah kesan jangka pendek dan panjang teknologi yang perlu ditanggung oleh masyarakat Islam terhadap pembentukan dan pengekalan identiti muslim.

TEKNOLOGI MULTIMEDIA DI MALAYSIA

Industri elektronik di Malaysia bermula pada awal tahun 1970-an berikutan kejayaan kerajaan menarik minat pelaburan asing daripada syarikat-syarikat multinasional untuk menempatkan operasi mereka di negara ini, terutama dalam sektor pembuatan semikonduktor. Perkembangan ini menjadi pemangkin kepada pembinaan industri elektronik yang lebih mapan dan seterusnya menjadi aktiviti utama pengeluaran utama negara (Tengku Mohd Azzmann, 1993). Dalam tahun 1990, output industri elektronik ini telah mencapai nilai US\$7.5 bilion dan merupakan 47% daripada pengeluaran eksport serta menyediakan pekerjaan kepada 150,000 orang iaitu 12% daripada keseluruhan jumlah tenaga kerja pengeluaran. Manakala antara tahun 1978 dan 1990, industri ini telah mengalami pertumbuhan tahunan sebanyak 22%. Seterusnya, struktur industri elektronik negara mengalami transformasi yang begitu cepat daripada berasaskan operasi semikonduktor kepada operasi yang lebih pelbagai iaitu meliputi 58% bagi pengeluaran komponen-komponen, 23% pengeluaran pengguna dan 20% barangan industri pada tahun 1990 (Tengku Mohd Azzman, 1993).

Proses transisi ekonomi negara daripada berasaskan elektronik kepada informasi dan telekomunikasi berlaku pada akhir 1980-an. Walaupun komputer mula diperkenalkan pada tahun 1960-an untuk kegunaan pejabat, tetapi hanya pada tahun 1980-an, Malaysia baru mengaplikasikan penggunaan komputer secara lebih meluas. Pasaran produk teknologi maklumat telah meningkat dengan cepatnya mencapai saiz pasaran yang melebihi US\$770 juta dalam tahun 1992, peningkatan sebanyak 30% daripada tahun 1991. Ia melebihi US\$40 juta jumlah perkapita perbelanjaan negara dan dianggap tinggi bagi piawai sebuah negara yang sedang membangun (Tengku Mohd. Azzman, 1993).

Perubahan pergantungan ekonomi negara daripada berasaskan industri elektronik kepada industri berasaskan teknologi informasi dan telekomunikasi ini semakin jelas apabila kerajaan telah mengambil inisiatif menubuhkan Pelan Tindakan Kebangsaan Industri Teknologi (MOSTE 1990). MOSTE bertujuan untuk mengenalpasti mikroelektronik dan teknologi maklumat sebagai dua bentuk teknologi yang mempunyai daya saing yang tinggi. Selain itu, Wawasan 2020 yang diwar-warkan oleh Perdana Menteri Malaysia turut menekankan informasi sebagai teras pembentukan masyarakat Malaysia yang maju menjelang tahun 2020.

ASPEK FIZIKAL PEMBANGUNAN MULTIMEDIA DI MALAYSIA

Pembangunan multimedia di Malaysia merangkumi kawasan seluas 750 km persegi yang meliputi Kuala Lumpur City Center (KLCC), Lapangan Terbang Antarabangsa Kuala Lumpur (KLIA) di sepiang dan pusat pentadbiran baru kerajaan persekutuan di Putrajaya, dengan cadangan pelaburan sebanyak 5.5 bilion (Massa, 25 Januari 1997:20). Bandar Bestari Putrajaya meliputi kawasan seluas 14,780 hektar dan dianggarkan akan didiami oleh 570,000 penduduk (Khidmat, Jan/Feb 1997:31).

Bandaraya teknologi maklumat turut dibangunkan iaitu dikenali sebagai Cyberjaya. Bandaraya ini dibangunkan sebagai pusat pembangunan pintar dengan infrastruktur maklumat terbaru yang disesuaikan bagi memenuhi keperluan kehidupan dan perniagaan pekerja berilmu (Utusan Malaysia, 2 Ogos 1996) yang dianggarkan berjumlah hampir 150,000 orang (The Star, 16 Januari 1997:18)

Dari segi infrastruktur fizikalnya, MSC adalah suatu pelantar komunikasi berjalur lebar. Ia meliputi jalanraya, bangunan, infrastruktur IT dan perisian komputer yang dinamakan sebagai perkakasan. Manakala infrastruktur perisiannya pula seperti latihan dalam sistem pengurusan dan input untuk universiti multimedia (Berita Harian, 2 Januari 1997:18).

FASA-FASA PEMBANGUNAN MULTIMEDIA DI MALAYSIA

Pembangunan multimedia terbahagi kepada tiga fasa. Fasa pertama (1996-2000) meliputi pembangunan prasarana, pejabat kerajaan dan kemudahan awam serta penyediaan kawasan perumahan dan komersial yang merangkumi Bandar Putrajaya, KLCC dan KLIA. Terdapat tujuh aplikasi utama yang menjadi momentum dalam pembangunan multimedia pada fasa pertama ini, iaitu program pentadbiran kerajaan berasaskan sistem elektronik, penggunaan kad pelbagai fungsi atau kad pintar, pembinaan sekolah bestari, teleperubatan, penempatan kelompok penyelidikan dan pembangunan, pusat pemasaran tanpa sempadan, pusat dana multimedia dan jaringan pengeluaran sedunia (Massa, 25 Januari 1997:20 dan Khidmat, Jan/Feb 1997:31).

Perdana Menteri Malaysia, YAB Dr Mahathir Mohammad menjelaskan secara lebih terperinci tujuh aplikasi tersebut seperti berikut (The Star, 16 Januari 1997:18):

- i. Pembangunan program pentadbiran kerajaan secara elektronik akan menghubungkan Putrajaya dengan pusat-pusat utama seluruh negara untuk memudahkan kerjasama antara kerajaan pusat dengan kerajaan negeri, di samping memudahkan rakyat mendapatkan perkhidmatan kerajaan. Menurut Prof. Dato' Anuar Maarof (Khidmat, Jan/Feb 1997), kerajaan elektronik perlu memenuhi tiga keperluan utama iaitu, pertama, perhubungan antara kerajaan dengan sektor swasta dapat dilaksanakan sehingga menjadikan kerajaan telus kepada pihak swasta; kedua, jabatan kerajaan boleh berhubung di antara satu sama lain dengan baik sehingga pentadbiran kesemua jabatan kerajaan tersebut kelihatan seperti satu dan ketiga, ialah kerajaan dapat berhubung dengan masyarakat secara baik.
- ii. Malaysia akan menjadi negara pertama di dunia yang menggunakan kad pintar dalam semua urusan perhubungan. Setiap individu akan mempunyai pengenalan diri (ID) dan tandatangan digital masing-masing yang membolehkan mereka mendapat perkhidmatan daripada kerajaan, bank,

- perkhidmatan telefon, kredit, pengangkutan dan kelab dengan hanya menggunakan kad pintar pelbagai fungsi.
- iii. Melalui sekolah bestari, semua sekolah di Malaysia akan dihubungkan dengan internet. Justeru itu, kurikulum baru sedang digubal untuk memenuhi keperluan tersebut, di samping latihan yang diberikan kepada guru-guru supaya mereka dapat menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pendidikan dan berupaya melahirkan generasi celik IT. Di samping itu, pendidikan jarak jauh bertaraf dunia turut dibangunkan di Universiti Multimedia supaya kelas *virtual* antara pensyarah dan pelajar di universiti-universiti lain di seluruh dunia dapat dilaksanakan.
 - iv. MSC menjadi pusat perantaraan dan kerjasama antara golongan akademik dengan korporat melalui pembangunan dan penyelidikan (R&D) menggunakan kaedah pendidikan jarak jauh untuk melahirkan graduan-graduan bertaraf dunia. Universiti Multimedia akan menjadi pusatnya dan ia akan mempunyai hubungan yang rapat dengan syarikat-syarikat MSC agar dapat melahirkan para graduan mempunyai kemahiran khusus yang diperlukan.
 - v. Malaysia juga akan menjadi pusat teleperubatan serantau yang terkemuka. Dengan asas tradisi ilmu perubatan Melayu, Cina, Ayurvedic dan juga Barat serta kekayaan hasil *biogenetic*, Malaysia amat berpotensi sebagai pusat perubatan berasaskan alam semulajadi. Di samping itu, klinik-klinik yang terdapat di kawasan-kawasan luar Bandar dapat dihubungkan dengan pakar-pakar perubatan dari seluruh dunia, manakala pusat-pusat perubatan yang besar pula dapat menggunakan teleinstrumen baru untuk mengawal diagnosis, terapi, bahkan dapat melakukan pembedahan tanpa perlu kehadiran doktor, hanya berdasarkan kawalan komputer semata-mata.
 - vi. MSC akan menjadi pusat kawalan koordinasi pengeluaran dan jaringan sokongan kejuruteraan yang membolehkan syarikat-syarikat di negara-negara berkos tinggi mengakses Malaysia dan Asia melalui pengembangan virtual bagi operasi domestik mereka.
 - vii. MSC akan menjadi pusat pemasaran dan perkhidmatan multimedia kepada pelanggan melalui penerbitan elektronik, telepemasaran, kandungan tempatan dan pengawalan pelanggan dari segi pasarannya mencapai 2.5 bilion orang.

Fasa kedua (2001-2005) pula akan menghubungkan semua bandar-bandar utama di seluruh Malaysia iaitu Pulau Pinang, Ipoh, Shah Alam, Johor Bahru, Kuantan, Kuala Terengganu, Kuching, Bintulu dan Kota Kinabalu dengan Bandar pintar Putrajaya atau MSC (Khidmat, Jan/Feb 1997:1997:31 dan Asiaweek, 16 Ogos 1996). Hal ini akan melebarkan rangkaian fungsi perkhidmatan, pentadbiran dan perniagaan berasaskan teknologi maklumat dan multimedia ke seluruh Malaysia.

Fasa ketiga menghubungkan Malaysia dengan wilayah-wilayah pintar di seluruh dunia (The Star, 16 Januari 1997:21) seperti di Jepun, Amerika Syarikat, Eropah dan negara-negara ASEAN (Berita Harian, 25 Januari 1997). Pada peringkat ini Malaysia bukan sahaja berfungsi sebagai pusat teknologi serantau, malah ke seluruh dunia, dengan kemampuan menyediakan perkhidmatan untuk pelbagai lapisan masyarakat dari individu dan keluarga di rumah, profesional, korporat hingga syarikat multinasional (Berita Harian, 18 Ogos 1996:1).

IMPLIKASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA TERHADAP IDENTITI MUSLIM

Berdasarkan perbincangan-perbincangan di atas, tidak dapat dinafikan bahawa pembangunan teknologi multimedia akan mengundang kepada perubahan besar dalam kehidupan masyarakat meliputi aspek sosiobudaya, ekonomi, politik dan gaya hidup. Dari segi ekonomi, ia akan membawa peralihan negara ini daripada ekonomi yang berasaskan kepada pengeluaran dan tenaga kerja kepada ekonomi berfokuskan teknologi, maklumat dan perkhidmatan. Kewujudan MSC juga mengukuhkan tahap IT tempatan daripada hanya bersifat *box pusher* iaitu sekadar mempromosi dan menjual produk siap orang lain kepada pencipta teknologi dan produk sendiri, seterusnya menjadi peneraju utama IT global (Utusan Malaysia, 16 Januari 1997).

Pengerusi Eksekutif MDC (Multimedia Development Corporation) Tan Sri Othman Yeop (Mingguan Malaysia, 12 Januari 1997) telah menyatakan peranan Industri Kecil dan Sederhana (IKS) untuk meningkatkan kepakaran IT dalam syarikat tempatan. Fungsi komputer pula menjadi lebih peka kepada keperluan individu dan persekitaran. Ia dijangka akan mampu memberi tindakbalas berdasarkan suara dan mimik muka seseorang dan pengguna komputer tidak perlu lagi menggunakan *command manual* untuk memberi arahan. Peranan televisyen dan telefon juga akan berubah. Ia akan menjadi perantara komunikasi di antara pengguna dengan semua peralatan dan perkakas rumah serta menghantar agen intelek kepada internet untuk membuat pesanan atau memilih maklumat tentang program televisyen dan buku elektronik yang sesuai berdasarkan profil dan citarasa pengguna (Mingguan Malaysia, 10 Mac 1996).

Di sebalik perubahan-perubahan positif yang dinyatakan di atas, terdapat isu utama yang perlu diambil perhatian serius oleh umat Islam, terutama sekali kerana ia berkaitan dengan persoalan pembentukan dan pengekalan identiti muslim, khususnya di kalangan pelajar. Ini kerana golongan pelajar merupakan pengguna internet yang paling ramai iaitu seramai 39% (Survey Research Malaysia). Umat Islam mempunyai asas yang kuat untuk merasa bimbang dengan kewujudan MSC lantaran ia membuka pintu maklumat seluas-luasnya tanpa kawalan.

Apatah lagi, dalam usaha menarik pelaburan asing ke MSC, pihak kerajaan telah memberi jaminan kepada firma-firma asing bahawa tiada penapisan dalam internet (New Straits Times, 16 Januari 1997). Keadaan ini tentu sekali mendedahkan generasi muda Islam terutamanya kepada bahan-bahan berbentuk pornografi yang akan merosakkan jiwa beragama dan identiti muslim mereka. Andaian ini berdasarkan fakta hasil kajian yang dibuat oleh *Survey Research Malaysia* bahawa golongan remaja yang terdiri daripada para pelajar sekolah termasuklah pelajar institut pengajian tinggi merupakan kelompok yang paling ramai mempunyai laluan internet dan menggunakannya (Survey Research Malaysia).

Dalam kajian yang dibuat oleh Durex sebuah syarikat pengeluar kondom antarabangsa terhadap tabiat hubungan seks di kalangan remaja baru-baru ini mendapati bahawa remaja di negara ini melakukan hubungan seks sebanyak 72 kali setahun. Ia melibatkan sejumlah 300 responden yang terdiri remaja lelaki dan perempuan berusia dalam lingkungan 16 hingga 21 tahun. Mengulas mengenai hasil dapatan tersebut, En. Dollah Mohammad, pegawai penyelidik di Lembaga Penduduk dan Pembangunan Keluarga Negara (LPPKN) berpendapat bahawa pendedahan terhadap VCD lucah akibat penjualan VCD tersebut yang berlaku secara berleluasa di pasaran merupakan faktor utama yang menyebabkan para remaja terdedah kepada kegiatan seks luar nikah. Menurut beliau, ia juga akibat kurang pengawalan keluarga

dan pengawasan pihak berkuasa terhadap penjualan bahan-bahan lucu tersebut (Berita Harian, 25 September 1999).

Kenyataan ini cukup membimbangkan walaupun jumlah responden yang diambil secara relatifnya dianggap kecil, ia mungkin boleh mewakili sekalian jumlah golongan remaja lain yang turut mengamalkan sikap dan gaya hidup yang sama, terutama di bandar-bandar. Menurut Sommers dalam kenyataannya yang dipetik oleh Siddiqui (1998) dalam artikelnya berjudul *Information Technologies and Globalization*, berpandangan bahawa generasi muda masa kini mengalami apa yang disebut sebagai kekeliruan kognitif dalam menentukan sesuatu nilai moral sama ada benar atau salah, buruk atau baik. Lebih malang lagi, mereka bukan sahaja tidak dapat membezakan di antara yang benar dan yang salah, bahkan mereka mempersoalkan kewujudan piawai benar-salah itu sendiri (Roche dalam Siddiqui, 1998:63). Proses penghakisan jiwa beragama dan jati diri muslim jika dibiarkan berterusan akan memberi kesan besar terhadap pembentukan generasi muslim pada masa akan datang.

Asas kebimbangan umat Islam semakin memuncak apabila kenyataan Perdana Menteri sendiri dalam ucapannya di Los Angeles untuk menarik pelabur asing supaya melabur di MSC, jelas menjemput kalangan karyawan Hollywood supaya mengambil kesempatan tersebut dengan menanam modal dan kepakaran mereka di MSC (The Star, 16 Januari 1997). Lawatan Perdana Menteri ke Hollywood pada bulan Januari tahun 1997 yang lepas adalah bertujuan untuk membawa teknologi perfileman Hollywood ke Malaysia supaya negara dapat mengeluarkan filem tanpa pelakon dan menggunakan gambar-gambar melalui bantuan komputer (New Straits Times Press, 27 Februari 1997:2).

Daripada kenyataan perdana menteri tersebut, ia memberi gambaran suatu kenyataan yang bakal dihadapi oleh masyarakat Islam di Malaysia pada masa hadapan iaitu penjajahan budaya atau *cultural imperialism*. Apakah pula pemikiran gagasan yang menunjangi filem-filem tersebut kalau bukan gaya hidup Barat yang sekular dan anti Tuhan? Perlu disedari bahawa pertukaran teknologi dan kepakaran yang diharapkan berlaku melalui kewujudan replika Hollywood di Malaysia bukan sesuatu yang bersifat *value-free*. Realiti bahawa filem-filem Hollywood telah sekian lama menjadi alat penjajahan budaya Barat sewajarnya difahami dan dijadikan bahan ingatan oleh Umat Islam, kerana sifat filem Barat tersebut diakui sendiri oleh sarjana Barat, J.Collins dalam kenyataannya yang dipetik oleh Akbar S.Ahmad (1992):

"It is for this reason that a medium like cinema is a powerful instrument in projecting the dominant culture of the global civilization. Hollywood films have had for the last two to three decades the reputation of being the strongest advocates and exemplars of a centralized, homogeneous American culture".

Hakikat yang perlu kita sedari ialah bahawa apa yang sering disebut oleh Perdana Menteri sendiri dalam sekian banyak ucapannya sebagai penjajahan bentuk baru atau *neo-colonialisme* kini telah berada di depan pintu rumah kita sendiri. Apakah multimedia akan menjadi salah satu alat penjajahan baru tersebut? Kenyataan tersebut hampir mendekati kebenaran, berdasarkan analisis oleh Arthur (1996:178) dalam artikelnya *Virtual Capitalism* apabila beliau merumuskan bahawa:

"Virtual colonialisme is the endgame of postcapitalisme. A recolonization of everything is in progress, including the

virtualization of labor, as jobs in the productive sectors are downloaded around the globe to a slaved-workplace ; the virtualization of culture, as the planetary neosphere, from Canada to Romania to China is caught up in the deep space drift net of CNN and MTV which beam out the pulsar code of America to the clonal cultures of the world”.

PERBINCANGAN

Berdasarkan perbincangan implikasi multimedia terhadap identiti muslim di atas, jelas bahawa perkembangan teknologi maklumat mempunyai kesan jangka panjang. Walaupun hasrat asal memperkenalkan multimedia untuk kebaikan dan kemajuan negara; apakah berbaloi harga kemajuan tersebut dengan mengorbankan nilai kemanusiaan, apatah lagi nilai KeIslaman yang merupakan *substance* dalam diri individu muslim!

Zaman teknologi hari ini perlu diterokai bahkan perlu dikuasai oleh umat Islam supaya mereka tidak ketinggalan dan mundur berbanding bangsa-bangsa lain. Namun menurut Hairuddin (1993), premis yang menyokong kenyataan tersebut ialah umat Islam mestilah menguasai sepenuhnya teknologi maklumat, sekiranya tidak mereka akan tercicir dan terus tertindas.

Sekiranya perkembangan teknologi maklumat benar-benar ‘value-free’, *ummah friendly* dan penguasaan teknologi akan menjadi *panacea* kepada seluruh masalah ummah, maka jalan bagi penyelesaian ummah terbentang luas. Buat pertama kali dalam sejarah manusia sama ada sejarah sosial atau intelektual – paradigma informasi memberi peluang kepada ummah untuk menegakkan syiar Islam dengan mudah (Hairuddin, 1993). Sekiranya demikian, maka multimedia merupakan satu-satunya inovasi yang mampu membawa ummah menuju kecemerlangan.

Walaubagaimana pun ternyata fenomena informasi yang diperkenalkan melalui multimedia tidak bersifat bebas-nilai, malahan ia adalah alat dan paradigma yang bukan sahaja membawa nilai, bahkan pemikiran dalam bentuk yang paling *explicit* dan *aggressive* berbanding fenomena teknologi lain. Ini disokong oleh Arthur (1996) yang menyatakan bahawa teknologi informasi adalah suatu bentuk penjajahan maya (*virtual colonialisme*) yang menjadi *endgame* bagi era pascakapitalisme hari ini. Kesan penjajahan ini tentu sekali lebih besar daripada bentuk penjajahan yang pernah dialami dalam sejarah manusia kerana sifatnya yang merentas sempadan negara dan tidak dapat disekat arusnya. Akibatnya wujudlah *uniformity* dalam cara berfikir, budaya dan gaya hidup dari segi citarasa, fesyen pakaian, jenis makanan dan sebagainya yang berteraskan cara berfikir, budaya dan gaya hidup Barat (J.Collins dalam Akbar, 1992). Hasilnya umat Islam hanya menjadi klon Barat yang akan terus mewarisi segala bentuk permasalahan dan kesan sosial yang cukup parah dalam kehidupan mereka.

Justeru itu, umat Islam tidak sepatutnya bersifat apolegetik dengan suasana yang ada. Umat Islam perlu mempertingkatkan kebijaksanaan dan kekuatan komitmen yang tinggi untuk meneruskan survival ummah. Umat Islam perlu memainkan peranan bersifat proaktif. Ledakan teknologi maklumat mengandungi dimensi kebaikan dan keburukan bergantung kepada bagaimana ia diperlakukan. Terdapat beberapa saranan yang boleh dilakukan oleh umat Islam dalam memanfaatkan dimensi kebaikan yang terdapat dalam teknologi multimedia iaitu:

- i. Menjadikan multimedia sebagai medium untuk mendidik ummah secara lebih menarik dan berkesan. Misalnya, membentuk pelbagai laman net yang berunsurkan Islam untuk menyebarkan risalah Islam dalam masyarakat. Contohnya, Usrahnet, Islam Online dan Laman Kampungnet yang diperkenalkan oleh masyarakat Islam Singapura yang model terbaik sebagai laman internet yang berjaya menampilkan masyarakat Islam Singapura. Ia juga diiktiraf sebagai antara 5% terbaik di dunia (Abdul Rahman Mohd Said, 1999).
- ii. Pihak kerajaan perlu menyegerakan pelaksanaan undang-undang siber untuk mengatasi masalah kandungan nilai dalam internet terutama yang berbentuk hiburan dan pornografi. Pelaksanaan undang-undang ini mestilah diperketatkan demi mengelakkan penyelewangan dalam internet berleluasa. Ia sewajarnya bukan sekadar meliputi soal harta intelek, tandatangan digital, jenayah komputer semata-mata tetapi lebih penting ialah mengenakan hukuman setimpal terhadap mereka yang menyebarkan bahan-bahan yang tidak bertanggungjawab tersebut.
- iii. Menyediakan dana kewangan untuk membiayai perbelanjaan projek pembangunan perisian-perisian yang Islamik.
- iv. Institusi masjid seharusnya mewujudkan kemudahan pendidikan multimedia. Ini bertujuan sebagai memberi galakan pembelajaran multimedia yang berlandaskan nilai-nilai Islam yang sebenar.
- v. Memperkenalkan teknologi multimedia sebagai subjek teras kepada pelajar-pelajar Fakulti Pengajian Islam di institusi-institusi pengajian tinggi. Melalui integrasi ilmu Islam dan Teknologi ini, diharapkan graduan-graduan Pengajian Islam mempunyai kepakaran yang mencukupi dan berkeupayaan membina perisian-perisian yang bersifat Islamik.

KESIMPULAN

Sebagai rumusan, dapat dilihat bahawa teknologi multimedia yang diperkenalkan oleh kerajaan mempunyai kesan kepada identiti muslim pada masa kini dan masa hadapan. Masyarakat Islam di Malaysia, perlu mempersiapkan diri menghadapi cabaran ini dengan bersikap proaktif. Di samping itu, umat Islam perlu memperkuat ketahanan diri dengan meningkatkan kefahaman dan penghayatan secara mendalam ajaran Islam yang syumul. Keimanan kepada Allah merupakan benteng utama untuk menangkis segala bentuk penjajahan pemikiran yang menyesatkan dalam ledakan teknologi moden sama ada dalam bentuk pornografi, ajaran sesat, dakyah agama lain dan unsur-unsur yang menghina Islam. Masyarakat Islam wajar memperdalamkan keilmuan dalam bentuk gabungan ilmu agama dan ilmu moden sebagai panduan untuk menjadi umat yang gemilang dan menjadi *qudwah hasanah* kepada bangsa lain di dunia ini. Hanya dengan kekuatan dalaman umat Islam secara kental dan istiqamah serta perpaduan yang utuh di kalangan masyarakat Islam dapat menjadikan umat Islam sebagai umat terbaik dan di pandang tinggi oleh masyarakat lain.

BIBLIOGRAFI

Collins, J. dalam Akbar S. Ahmed. 1992. *Postmodernism and Islam: Predicament and Promise*. Routledge: London & New York.

- Hairudin Harun. 1993. *Ledakan Informasi dan Implikasi kepada Umat Islam dalam Islam dan Masyarakat Maju*. ABIM: Petaling Jaya.
- Kroker, Arthur. 1996. *Virtual Capitalisme* dalam Aronowitz, S. *Technoscience and Cyberculture*. Routledge: London.
- Naisbitt, John & Aburdene, Patricia. 1990. *Megatrends 2000*. William Morrow & Co, Inc: New York.
- Roche dalam Siddiqui, Dilnawaz. 1998. *Information Technologies and Globalization: Ruination vs Ripples*. The American Journal of Islamic Social Sciences. Vol. 15, No.3. The International Institute of Islamic Thought: Kuala Lumpur.
- Sommers dalam Siddiqui, Dilnawaz. 1998. *Information Technologies and Globalization: Ruination vs Ripples*. The American Journal of Islamic Social Sciences. Vol. 15, No.3. The International Institute of Islamic Thought: Kuala Lumpur.
- Toffler, Alvin. 1973. *Future Shock*. The Bodley Head: London.
- Tengku Mohd. Azzman Shariffadeen. 1993. *Information Technology and the Malaysian Development Paradigm dalam Islam dan Masyarakat Maju*. ABIM: Petaling Jaya.
- Utusan Malaysia, 2 Ogos 1996.
- Utusan Malaysia, 16 Januari 1997.
- Utusan Malaysia, 27 September 1999.
- Mingguan Malaysia, 10 Mac 1996.
- Berita Harian, 14 Ogos 1996.
- Berita Harian, 18 Ogos 1996.
- Berita Harian, 2 Januari 1997.
- Berita Harian, 25 Januari 1997.
- Berita Harian, 25 September 1999.
- The Star, 16 Januari 1997.
- New Straits Times Press, 16 Januari 1997.
- New Straits Times Press, 27 Februari 1997.
- Majalah Khidmat, Jan/Feb 1997.

Majalah Massa, 25 Januari 1997.

Majalah Asiaweek, 16 Ogos 1996.